

Content

それではお時間になりましたので始めたいと思います。

トヨタ自動車ビジョンデザイン部の稲垣です。本日はUD講演会にご参加いただきましてありがとうございます。

トヨタ自動車からの参加者の方を紹介させていただきます。

画面左からMSD園田部長、VIB中島部長。

PCD部長、あとインクルーシブデザインネットワークの草間様が、今日は、運営でサポートいただいております。

あと、リモートのなかでですが、C S Dの尾関室長、ADと中村室長にもご参加いただいております。

その後トヨタグループおよび関係各社様の方、それからインクルーシブデザインネットワーク様。

トヨタデザイン領域の皆さんについては、リモートでご参加いただいております。

それでは始めたいと思います。

本日のアジェンダです。

ご挨拶ご講演、質疑応答、終了のご挨拶の順に進めたいと思います。

途中質問等ございましたら、チャットで受け付けておりますのでよろしくお願いいたします。

それではご挨拶をUD講演会主催、インクルーシブデザインネットワーク理事長、西川 昌宏様よりお願いいたします。

(西川) 聞こえてますでしょうか。

聞こえております。(西川) ただいまご紹介いただきました、インクルーシブデザインネットワークの西川と申します。

トヨタグループおよび関係各者の皆様方にはいつも大変お世話になっております。

また本日はお忙しいところ、このUD講演会にご参加いただきまして、誠にありがとうございます。

おかげさまで本講演会も3回目の開催となります関係の皆様方のご理解とご尽力に感謝を申し上げます。

続きまして、私より、講演会に先立ちまして、ご報告とご案内をさせていただきます。

インクルーシブデザインネットワーク、私達もですね、おかげさまで今年設立5周年を迎えます。

その節目の年に当たりですね、三笠宮家の瑤子女王殿下、瑤子様ですね、4月1日付で当法人の名誉顧問にご就任いただきました。

瑤様は以前から私達の活動にプライベートでご参加いただいたこともおありで、それが今回のご就任に至ったというのが経緯になります。

改めまして、私達も大変ありがたく感じておりますし、

また、インクルーシブの社会作りに向けてさらに努力をしてみたいと考えております。

続きましてご案内になりますけれども、今年度のインクルーシブデザインアイデアソンですが、9月14日から16日の3日間、

東京芝浦工業大学の豊洲キャンパスで開催いたします。

昨年3年ぶりにですね、リアル・面着という形での開催とし、大変ご好評をいただきましたので、

トヨタグループおよび関係各社の皆様におかれまして、ぜひデザイナーおよび商品企画の方のご参加ですとか、

最終プレゼンにその上司の方々のご参加等を前向きにご検討いただけますと幸いです。

また、このアイデアソンは、私達にとりまして最大のイベントになりますので、まだ確定しているわけではございませんが、瑤様にもご参加いただけるようお願いをしようとしているところであります。

さて本題の本日のご講演であります、ご講演いただきますのは、青木秀仁様です。

青木様は、私達も日頃活用させていただいておりますUDトークを開発されたかたとして、皆様もよくご存知かと思えます。

本日はですね、このUDトークを開発された経緯、そのテクノロジーを活用して、さらに地域が抱える課題解決のための取り組み、シビックテックにつきましてお話をいただきます。

本日は限られた時間ではありますが、皆様の事業、活動のご参考になれば幸いですので、どうぞよろしくお願いいたします。貴重なお時間いただき、どうもありがとうございました。以上になります。

西川様ありがとうございます。

それではUD講演テーマ「シビックテックとアクセシビリティについて」。

UDトークのいままでとこれから。講演者は、Shamrock Records株式会社代表取締役、青木秀仁様です。

それでは青木様、よろしく申し上げます。

(青木) よろしく申し上げます。聞こえますか。

大丈夫ですか。

大丈夫ですね。はいじゃあ画面を共有させていただきます。

これで、

(稲垣) 画面共有できております。(青木) はいわかりましたはいでは始めさせていただきます。本日はこのような場をセッティングしていただき、ありがとうございます。ちょっとね、たくさんの方の前で、オンラインとはいえ話すので、多少の緊張もしつつですね、でも喋り始めたら結構

早口になりがちなので、気をつけながら喋りたいと思いますタイトルはですね、シビックテックとアクセシビリティでサブタイトルで全員参加の地域活動を目指してということで、最近、話の依頼が来たときは、結構このテーマが多いので

ちょっとそれをアレンジしてですね、あと、本日のリクエストもいくつかいただきましたので、それを盛り込んだらですね、スライドが70枚近くなりましたんで、頑張って一時間で収めて喋りたいと思います。

では、始めていきたいと思えます。ちなみに資料は全然後で配付をしても大丈夫なので、欲しい方は、受け取っていただけたらと思えます。地域活動というのがですね、もしかしたらあまりこうやって会社でビジネスでアプリを作ってるってのと結びつかない

方もいらっしゃるかもしれませんが、ある意味ではプロボノ活動ですね、自分のスキルを活用して地域に貢献できるという、なんか結構そういうの僕、練馬区でやっていたりしますので、そのあたりも絡めてね、紹介をしたいと思えます。

では、こちらやっていきたいと思います。

じゃあちょっと自己紹介を簡単にさせていただきます。

なんかちょっと今、字幕が調子悪いみたいですね。ちょっとお待ちください。

はい、こういうこともあります。

大丈夫かな。

うまく復帰しましたはい、大丈夫です。文字起こしの方大丈夫です。わかりました。もう字幕出てないかも今、

(青木) もう動いています？

ちょっと待ってくださいね。なんか

調子悪いみたいだな。

動いていますか。

進めていきたいと思います。動いてないですね。

どうしようかな。

ちょっと業務連絡……。

ちょっと待ってくださいね。

どうですかね復帰したかな、大丈夫かな。

はい、じゃあ、これでいきたいと思います。こういうのもね、慌てずにやるのが大事です。では、始めていきたいと思いま

資料これかな。自己紹介ということで、簡単に、名前はですね、青木秀仁と申します。肩書きはいくつか今ありまして、Shamrock Records株式会社代表取締役。これがUDトークの開発会社

になりますね。後はですね、一般社団法人Code for Nerima

今、この代表理事をやっています。これがシビックテックというのをやっている団体でして、今日後半で話しますけどもCode for Japanって団体はもしかしたら聞いたことがある方がね、多いかもしれません。その一派というか、同じコミュニティに

属しています。テクノロジーを活用して地域課題を解決するみたいなことをやっております。で、もう一つ、これは本当趣味に近い仕事ですけども、会社の一部を活用してですね、Nerima Baseというレンタルスペースみたいなのを運営しております。地域コミュニティみたいなのを作りたいなと思って始めました。

それで、コミュニケーション支援、会話の見える化アプリUDトークの開発者です。現在、東京都練馬区に住んでまして、なので結構練馬を推しております。出身はですね岐阜県郡上市です。なのでもしかしたら結構そっちの方が馴染みがあるかなって気はしています。

趣味はですね、語学学習で英語、中国語、手話なんかをですね、なんとなくまんべんなくやっております。あとガンブラ作成をですね、結構ガチめにやっております。資料に別に含む必要は全くないんですけども、割とそこそこ、ちゃんとしたビルダーとしてやっておりますので、

大体、月に3作品ぐらいのペースで全塗装をやっておりますので、

こちらちょっと、最後に少しイベントの話をねしたいなと思っております。

では、今日三つお話をさせていただきます。UDトークとビジネスモデル、で二つ目がですね、アクセシビリティとという話で三つ目がシビックテック地域活動の話になります。

では、早速ですね一つ目のUDトークと、ビジネスモデル、これから話していきたいと思います。初めはですねUDトークだけだったんですけども、ちょっとビジネスモデルとかの話をですね、今回ちょっと盛り込んでほしいというふうなリクエストもありましたので、

普段あまり話すことがない内容を、詰め込んでおります。

では、早速、

UDトークこちらですね、ちょっとざっくりと紹介させていただきます。本当この1年、すごくUDトークはですね、活用の場がいくつかありまして、ドラマで「ファイトソング」「silent」であと現在じゃないっすね7月から3月に、

「星降る夜に」というドラマで採用された音声認識コミュニケーションアプリになります。なので結構Twitterでエゴサーチしてるのがですね、とても楽しかったです。

UDトークのUDってなんだって、よく質問も来るんですけども。ここの人たちはわかりますね。ユニバーサルデザインのことになります。はい特徴としてはですね、音声認識と、自動翻訳で、多言語コミュニケーションと

結構これをずっとメインでやってきてたんですけども最近はですね、テキスト入力とか議事録作成で使いたいという方がですね、結構増えてきた僕も割と仕事、これをメインで

使っているんですけども、いろんな用途でね、音声認識技術を使えるようなアプリになってきました。

それで2013年のリリースから現在まで、結構頻繁なバージョンアップを行ってですね、現在バージョンは140・・・。240か、240ぐらいまで来ていると思います。はい、もうほぼライフワークでねやってるような感じです。

このアプリの開発のきっかけですけども、とある聴覚障害がある方との出会いなんですね。やっぱりUDトークみたいに音声認識を活用したアプリを作れないかみたいな相談を受けたんですけども、

そのときにですね、僕としては初めて、耳が聞こえない方と出会うというふうな体験をしたわけですね。そのときに、よくこうね、相手の方がいろんなものを用意してとか準備をしてみたいな感じでコミュニケーションをしたんですけども、

これはちょっと待てよと。話を伝えることができない僕の方に課題があるんじゃないかなと思ったんですよ。僕の方が耳が聞こえない人に対して、喋ってる内容をですね、伝えることができるというふうな、

ことができれば特に問題なくできるわけです。何かちょっと字幕止まっている。止まっているな、ちょっと。

おかしいな今日…。

ちょっと待ってください。

はい復帰したかな。

ちょっとね自分のアプリの運用で

こういうふうにしたトラブルがあると、なかなか冷や汗はかくんですけども。

出るかな。

大丈夫かな。ちょっと…、

はい、じゃあ行きます。

では、進めていきたいと思います。まあそんなことがあって僕の方でいろいろ

UDトークなり、文字打ったりとかっていうふうに工夫すれば、コミュニケーションできるかなと思って、そのときにコミュニケーションの課題は、どちらの課題かなって考えたら、

話を伝えることがね、こうやって、できる、できないっていうと、僕の方に課題があるかなって思ったんですよね。

それで、課題があるのはですね、伝える側というそういうふうに僕は思ったわけですから僕がね相手の話を伝えるための方法があれば、困らないわけですよね。

なのでUDトークはですね、自分が課題を解決するために作ったアプリでもあります。

よくそうなると、こうね、何か障害者の方と関わるとすごく障害者のために働いてるみたいな印象を持たれるんですけども、全然僕は初めからそんなつもりはなく、アプリのビジネスをやろうと思った感じなんですよね。

なので、このアプリ自体もですね、別に障害のある方のために何か聖人君子みたいに作ったわけじゃなくて、僕は自分が話して伝えたいことがあるので、そのために作った、アプリを作ったということに、今でもそのコンセプトでずっと

開発しております。

なんで自分のために作ったという感じですね。

2013年にアプリ、UDトークをリリースしたんですけども、今から振り返ると、当時世間の反応はすごく冷たくてですね、いろいろ理由はありました。10年前っていうとそんなに音声認識、精度良くなかったと思うんですよね。

僕自身はもう20年以上後音声認識のエンジンを開発しているアドバンスメディアって会社で働いてまして、だから結構、おそらく日本では音声認識に、かなり長いこと関わっているアプリプログラマーなのかなとは自負しております。

はいなので、それでも10年前でも結構認識率は低かったなと思います。さらにですね、当時、今もですけども、聴覚障害者の文字支援っていうと手で書いたりとか、パソコンで打ったりとかっていうふうなことが

主流だったなかで、あんまりこういうこと言いたくないんですけども、結構ね、こんなものいらないとか、私達の仕事なくなるみたいな感じに言われてすごくね、冷たいことを言われました。現在はね、そんなことはないんですけども、

いろんなことを言われたんで、結構ね後から「青木さんよく開発やめなかったよね」って言われるんですけども、僕は別に、人のためとか社会のために作ったわけではなくて僕自身が課題を解決するためにね、作った

アプリでもあります。作ったアプリなので、そんなに人の意見とか評判は気にならなかったというのがあります。結構僕鈍感なのでね。

本当に開発をしてる途中なんかでも、僕はUDトークを使っているいろんな人に話を伝えることができたので、きっとこういうふうに使いたい人は僕だけではないなという発想ですね。ただ、やっぱり出してみたらですね、最初数は少なかったけども、僕と同じように

耳聞こえない人とかに話を伝えたいという人はたくさんいたので、そっからだんだん人数が増えてって、今の規模になったということになります。

小さな会社が、小さな会社がですね、自己資本で細々と開発を現在もしております。弊社、資本金10万円です。社員も僕と妻しかいない、2人だけの会社です。

あんまり友達も多くないです。なのですごく小さい会社ですね。うん、これ、自己資本でって書いてますけども、要は助成金とか申請したんですけども、全然もらえなかったんですよ。

これはですね、出す方も失敗したくないから、大きいとこ出しますよね。

正直、こんな中小企業になんとか賞とかの助成金なんてほぼ取れないのでそんなもんのかって思いながら普通に自分で開発をしたんですけども僕、自分でプログラム組めるし、大体のことはもうできちゃうので、開発コストも別に会社の経営の、そういうコストもかからないのでコツコツと

やってきた感じですよ自分で作って自分で売ってるので、別に潰れる理由もないって感じですね。

あとはですね、やっぱりこのAppleとかグーグルとかがアプリのビジネス数をできるようなインフラを作ってくれたってのはすごく僕らのような、中小零細企業にはですね、ありがたいことなんですよ。なので、全然自分とこの会社だけで、ビジネスを完結して行っていることができます。

UDトークはですね、無料版のアプリと有料版のアプリというのがありますこの違いはですね、本当、一つだけです。音声データの収集を行うか、行わないかだけです。無料のアプリを使ってる方にはですね、無料で使う代わりにちょっと音声データの収集提供にご協力お願いしますというふうなスタンスです。

それができないなら、お金払ってねって感じで。どっちかつたらうちは有料版使ってる方に割とドライな対応してるかもしれませんが。機能差はないんですよ。これはやっぱり僕には少しポリシーがあります、やっぱ体験が、

大事だと思うんですよ。例えば有料でお金払ったらこの機能を使えますよっていう

のって、そんなに皆さん想像力豊かじゃないのでイメージできないんですよ。なので、よくあるこれもビジネスモデルなんで、一概に否定はしませんけど、なんか、お金払ったらこの機能を使いますというのは正直今時ではないかなあと思っています。だから機能は全くできることは同じと

いうことです。

UIとあとこのデータの収集をする品に関してはですね、最近のクラウドサービスで大体こんな感じのサービスの事業モデルが多いですよ。でもですね。でもUDトークはもうこれを10年前に思いついてやっていたので、なかなか先見の明が僕はあったのかなと、

思っています。誰も褒めてくれないので自分で褒めています。

はい、うちの会社としてのですね、UDトークというビジネスの収益源ですけども、月額利用料のと法人向けプラン、うんとあとアプリ内課金のですね、法人向けプランこの二つになります。

そうですね、実はトヨタグループさんもですね、UDトークは結構大規模に契約していただいて、もう全部の拠点とか全部の子会社なんかでも使えるっていうふうなプランを契約していただいて、それでもですね、月額のランニングコストは結構激安で

ひと桁ぐらい違うんじゃないかなって気はするんですけども、一般のサービスと比べて。本当にUDトークに関してはアプリの1アプリ1ライセンスとかではなくて、その契約の中で使う台数はもう制限なしというふうな感じのちょっと他にあまり例を見ない

モデルになってますんで、もう同じ値段払うんだったら、もう大人数で使い倒した方が得というふうな感じですよ。

それでそういう法人向けプランの収益があるんですが、まあそこそこ売り上げはあってですね、割と億単位の売り上げが弊社あります。だから、意外と単純なアプリビジネスだけど、市場規模が大きいなと感じております。

ただですね、売り上げは結構億単位であったとしても割とクラウドのサーバーを動かすものなので、ランニングコストがかなりかかるんですよね。やっぱりユーザーが増えることによって非常にサーバーを増やしたりだとか、トラフィックでちょっと使い勝手が悪くなるとかもあるので

うん、大体売り上げの6割近く、ランニングコストでかかっていると思います。だから逆に言うと、こういう

原価率というとおかしいですけども、利益率とかで考えるとあんまり大きい会社で、逆にできないビジネスかなとも考えております。正直うちは、うちというか僕自身はですね、このビジネスだけ、何となく運用できて、毎日平和にガンブラ作れるぐらいの収入があれば、

いいかなというふうな感じでやっていますアプリ関係で他にやりたい授業もないのでUDトークだけでいいかなって思っています。

会社の規模小さいし、売り上げ自体、あんまり伸ばす気もないので、そうなると、いいこともあるんですよね。安価に、こういう音声認識アプリをですね提供できるというのが逆にうちの強みかなと思っています。

昔なんか、知ってる会社で1カンパニー1ソリューションみたいな感じのね、を出してる会社があってかっこいいなと思いつながらやったんですけども、よく考えると、非常にリスクですよ。うちは本当にUDトークしかやってない

会社なのでそのために注力することもできるし、販売価格も抑えて、世の中の人に使ってもらおうというふうなこともできます。それうちとしては本当、今だと1000近い契約先と、販売先があるんですけども、

全部経理関係も僕1人でやっております。大体もう、クラウドサービス使ったら入金チェックなんか全部自動化できちゃうので、何かその辺のですねバックエンドの仕組みも結構面白いことやってるんですよ。でもそれを話し始めると、多分今日1時間では本当に足りなくなるので、今日は割愛します。

割と1人でもですね、今こうやってビジネスがいろいろな人を相手にしてできるというのはですね、非常に良い時代かなと思っています。

では、プロダクトオーナーなんてね、ちょっと偉そうに言うのもおこがましいですがこれで大事にしてるちょっと三つのことをね、ちょっとお話ししたいなと思います。まず、

営業はしない。

UDトークですね。実は今まで一切営業をしていないんですね。うちに営業部がそもそもないし、僕1人してしかやってないので業務はないんですけども、今までアプリのダウンロードもですね法人向けプランの販売も全て

口コミとかですね、無料アプリのユーザーさんからの提案で行われているんですね、営業しないってね、本当ね、精神的なコストがすごくね、下がるんですよ、削減されるんですよ。

あとですね、売り込まれたっていう自動的なことを理由に、ユーザーさんがね、使わなくなったりとか、すぐクレーム言ったりとかするんですよね。別にクレームは悪いことだけではないんですけども、やっぱりその売り込んだっていうふうなところで少し

上下関係ついちゃうのはね、僕はよくないかなと思って。なので必ず使いたいというふうな能動的なアクションで販売をすることにしています。変な仕打ちちょっとおかしいなと思ったら販売しませんっていうふうに言ったりもするので、

皆さんも知ってるかもよくわかると言いますがでも宣伝が多い商品って意外と売れてないものが多かったりとかするんですよ。だからあんまりUDトーク自体は宣伝もしないし売り込みもしないというふうな感じです。でもです。でもUDトークは結構展示会とか好んで参加はしてたりとかするんですよ。

別に商談とかをするわけではなく、多くのちょっと交流をするためにね、いろいろ出展をしていたりとかします。では二つ目です。

はい人の意見は聞かない。これいろんなことをちょっと含みそうな気がしますけども、

あくまでこのプロダクトオーナーとしての立場です。まず、なんか僕で10年前、10年ちょっと前ぐらいに会社を作ったんですけどもいわゆる新人というかですね、作って間もないときとあって、周りにやってる人がいっぱいいるわけじゃないですか。

聴覚障害者関連の事になったので、福祉関係の人って結構知り合いになったんですけども、何かまずお話聞くと助成金取りに行くことを考えちゃうんですよ。いや自己資本でやれよって思ったりとかしてるんですけども、あんまりその辺は抑えて言わなかったんですけども。

結局3年ぐらいで助成金切れたら終わって、次のことをまたやるみたいな感じのことを考えて、ちょっとこの人が駄目だと思っていました。はいUDトークのね、ビジネスモデル、今でこそ、それで使ってくれて、売り上げも上がってるんですけども、当時、そういうことを考えてやろうと思ってるんですよと言ったら、

そんなんじゃ売れないって、ビジネスなめるなとか、絶対失敗するよみたいな感じに言われて、結構ね専門家からもそういうことを言われたりとかして、

でもやってみないとわかんないのになって思いながら、はい、やってみました。

やっぱり自分のアイデアが一番いいと僕は思ってるんですよ。自分の思い通りにアプリを作れるスキルもあるわけだし、せつかく社長になって、プロダクトオーナーになるんだったら、自分の思い通りにやらないと、なった意味がないですよ。なので、

人の意見を全く聞かず、興味もなかったんで、聞いてないんですけども、そんな感じでやってきましたただしですね、中にはすごく本気に興味を持ってくれて、全力でね、ちょっとUDトークに向き合ってくれる人もいたので

そういう方についてはですね、すごく今でも付き合いは長くやっていますし、必要だと思った意見に関しては、結構取り入れたりとかはしております。でも、結果的にはですね、やっぱり何かそういうビジネスの専門家とか同じプロダクトオーナーとかで話すよりは、友人とか家族とかと

それこそ、高校生とかとですね、アプリの話とかしていろいろ意見を聞く方がですね、有益なことが多いんですよ。あとは、提案があってもそれを実装するかどうかってのはまた別の話で、やっぱり自分が納得したものをつくるということが

大事かなと思います。

もうこれが一番ですね。もう自分が欲しいものを作るです。プロダクトオーナーたるものを自分がユーザーじゃなくて、どうするっていう、誰がユーザーだという話なんですよ。なので、プロダクトオーナーであれば自分が欲しいものを作って売るといって、すごく面白いことができるわけです。

それが受け入れられるかどうかなんて変な話、ビジネスなんて博打でもあるので、わからないですよ。

僕プログラマーなので、自分で作ることも幸いできたので、自分が作りたいもの以外はもう作りたくなくなってくるんですよ。だから正直、受託案件とかはもう全然面白くないんで、やってなかったりとかします。

もうとんでもない会社だと思えます。はい。で、UDトークに関してで言うと、自分が欲しいものなので、やっぱり使ってる
とアイデアも自然と出てくるんですよ。なんか何回も、もうそろそろやることないかなと思った時期もね、あったんです
けども、何かそのたびに

またやりたいことが出てきてやっぱり世の中の技術、技術とか、そういうデバイス何か持って変わってくるので、

そういうので、やっぱりアイデアも自然と出てくるようになりますね。やっぱり自分以上のユーザーはねいないと思うんで
すよ、僕よりUDトークを使っているという人がいたらですね、ぜひ会ってみたいものですね。うん、なので自分は結構
UDトークに関して、良いアイデアが出せるユーザーだなと思っています。

はい、なのでこの三つのこと、全然参考にならないと思いますが、参考にしてみてください。

はい、今年のUDトークですけども

最近ねちょっとUDトークの動向をね、追ってらっしゃる方ですね、コミュニケーションアプリじゃなくて、もう音声入力アプ
リの方に結構力を入れてるってことがね、わかっただけだと思います。なので、コミュニケーションアプリからコミュニ
ケーションにも使えるアプリっていうのは今年を変えていきたいなと思って

います。で最近も今年入ってからのリリースですけども、UDトークキーボードとって、もうスマートフォンのキーボードがも
うUDトークになるというので、これがですね、すごい受けたいです。

僕もそれがあって本当にUDトークで、毎日メッセージとかLINEとかを

入力して書いています。やっぱりそれを入れるとパソコンでも入力したいなって方が結構増えてきたので、確かにできると
便利かなと思って、UDトーク文字入力という、WindowsでもMacでも動くアプリをですねリリースして、

これでもう全てのプラットフォームの方がスマートフォンでもパソコンでも、UDトークで文字入力ができる環境を整えるこ
とができました。ぜひね、ちょっとこれまだ知らない方はですね、使ってみていただけたらいいと思います。スマートフォンに
ですね、やっぱり音声入力の

方法でついてるんですけども、やっぱりUDトークね、すごい認識精度高いし、便利です。ぜひ使ってみてください。

その狙いとしてはですね、UDトークを、毎日使えるアプリっていうふうにしたんですよ。たまに使ってもやっぱり会話
で使うの難しいコミュニケーションで使うとなると、やっぱりレアなので回数としては

でも毎日使ってるうちに、時々発生する会話、コミュニケーションってのがあれば、ぱっと使うことができますよね。毎日
皆さんがやってる作業って何かって言うと、やっぱり文字入力なんですよ。そここのところにちょっとUDトーク力を入れてで
すね、今年やっていきたいと思っています。

これが結構面白いデータでUDトークね毎年、毎年か、半年に1回こうやって、どれくらい使われたかっていう数字を
ね、出しています。はい、多分同業者にとってみたら、すごく出して欲しくない数字なんじゃないかなと思ってニヤニヤし
ながら作ってるんですけども。

結構僕、性格悪いですね。はい、これ下半期の数字なんですけども、上半期の数字はですね少し使用量が低くて、
全体的に上がっているんですけど、10月、11月12月はですねドラマ「silent」が放送されたときで

ここでぐんと上がってるんですよ。1月からですね、ドラマまた始まったんですけども、それとはまた別にですね、2月、3
月で、すごい数たたき出してるんですよ。これ、3月は1ヶ月で4,300万発話

使われています

UDトークに向かって一言喋ったのが1発話です。。これが4,300万発話あるって、僕もよくわからない数字なんですよ。でもきっと多いだろうなと思います。これが1月、2月、3月でぐんと上がってるってことは何かがあったんですよ。ここで、

何かあったかっていうと、1月の末ぐらいにUDトークキーボードをリリースしています。

そうすると、皆さんが毎日使うようになってきて、こんだけ数が上がったというふうなことが数字でわかるようになりました。

そういうふうに僕は信じています。でも逆に、それ以外にやったことがないので、多分この数字は、キーボードに実装したことによって、毎日、毎時間使われる方がね、増えたんじゃないかと思っています。

なのでこういうことからですね、本当、今年の方針は、音声入力アプリとして毎日使えるUDトークというのをテーマにやっていきたいなと思っています。

あとですね、いつ出るかと期待がされているAppleの眼鏡型ディスプレイとかですね。個人的にはもうAppleの信者なので

すごく楽しみにしてるんですけども、そういったものとかですねあとは噂のChatGPTですよ。こちらですね実はもうUDトーク関連でアプリ作ってましてみんながずっと欲しいと言っていた要約するアプリをですね、先日リリースしました。

Webのアプリですけども、でも全然バズんなくてですね、皆さんこれ欲しかったんじゃないのって思いながら

やってるんですけども。

何かまたちょっと字幕落ちましたね。

大丈夫かな。

皆さんの手元の字幕でも見えてると思うんですけども、どうかな。

何か英語出してるちょっと調子悪いのかな。

いけますか。

多分皆さん手元のブラウザで見てる方はね、音声認識別でやってるので、見えてると思いますけども、

はい。じゃあちょっと進めていきましょうか。大丈夫かな。

ちょっと業務連絡ですね。はい日本語だけに切り替えてみてください。何かちょっと翻訳が調子悪い疑惑が出てきました。

日本語にちょっと変えてみてください。

いけますか？

なんだろうTeamsとの相性が悪いのかな……。って言って、あんまりねこういうことないんですけどね。

では、

なんかぼやけてますね。

困ったな。

でも翻訳の方で始めましたね。ちょっと様子見ながら進めていきたいと思います。

まあねせっかくインクルーシブが題材にしてるとこなので字幕がなくて喋っちゃうのもね、本末転倒だと思いますので。

ChatGPTですね、こちらを使って要約のアプリなんかも作って見てるので、ぜひねちょっと見てもらえるといいかなと思います。

どんどん進めていきましょうだいぶ時間がですねあれですけど。UXとかUI・UXのデザインについてですね、

どうだろう。

だいぶなんかちょっと遅れてますね。

今の英語の方もちょっと日本語だけにしてもらいましょうか。

では、

はいUI・UXのデザインについてちょっとお話をこれもあんまりする機会がないので、ちょっとやってみたいと話してみたいと思いますそもそもですね、ユニバーサルデザインとの出会いになりますね。こちらその初めに、

UDトークをですね、最初に出会った聴覚障害がある方がですね、こちら

こういうユニバーサルデザインをやってる団体があるんだけどみたいな感じで紹介をされたんですね。そこに行くようになってですねちょっと僕もユニバーサルデザインって、

なんだろうっていうふうなところで、

本当調子悪いですねUDトークね。あんまりこんなことないんだけど。はい

準備をしてもらいましょうか。

出てくる？

出るかな。

青木さんこちらWebの方の表示にも

もう切り替えますけどそうですねちょっとウェブの方に切り換えてもらえますか。ごめんなさい左側面に全文のさっき変えましたほんと自分の作ってるアプリが話してる時にトラブルとですね結構立場ないんですけども、大丈夫です、僕結構鋼の心臓を持ってるので。

うんウェブの方でちょっとお願いしますちょっとこちらテストがてら出しつつやっていきますので、やっぱり行って検証していただいたのが、

はい、じゃあ行きますはい

はい、じゃあ皆さんはね、別画面でブラウザで見ってもらうのもできますので、ぜひそっちでもお願いします。

では、気を取り直してユニバーサルデザインですけども、正直僕はここに来るまでそんなに聞いたこともなかった感じですけども、そういう団体があると知ってますかね？ 共用品ネットっていう団体で、共用品推進機構からわかれた団体ではあるんですけども、そこにずっと参加してまして、ちょっと話を聞いたりとかですね、遊びに行くようになりました。

そこですね、話をしたりとかっていう機会も得られたんですけども、一番良かったのは、やっぱりそこにはですね健常の方だけではなくて視覚障害の方とか、聴覚障害の方もいたりとかして、もうデフォルトでわかりやすく話す必要が

あるってことなんですよ。なので、結構容赦なく飛んでくるわけですよ、「それじゃわかりません」とか写真とかさして「これ」とか言われてもわかりませんみたいな感じで、うん

なので、結構ね僕は洗礼を受けるみたいな感じに言ってるんですけども、やっぱり1回来て、そういうことを言われて打たれ弱い人は次から来ないみたいなこともあったりとかですね、なかなか面白い団体ではありました。そういうところでユニバーサルデザインについてですね、結構知ることができました。

根底の考え方がですね、僕としては、自分が使いやすいものは、きっと他の人も使いやすいだろうというふうなことですね。うん、だから誰の意見を聞くわけでもなく、まず自分が使いやすいものを作るってことは大事なかなと思って、

アプリ開発にしる、全てのものを作ることに限っては、やってます。

はい。

るように対応していきましようっていうふうなWebページなんかはですね、割とそのWebアクセシビリティみたいな感じですごくやられてる方もいっぱいいると思います。

VoiceOverこれ結構僕は重要だと思っていて、目が見えない人ってのは、スマホのヘビーユーザーなんですよ。もうなければ生活できないぐらいのところにあると思います。

UDトークのユーザーはですね、話し手なんですよ、僕と同じように物を伝えたいと思ってるので、当然目が見えない人も、UDトークのユーザーなんですよ。むしろ耳が聞こえないの方がユーザーじゃない気もするんですよ自動的なユーザーとは言えますけども。

能動的に使うユーザーとしては、耳が聞こえない人よりも、目が見えない人とか話し手の方になると思います。

VoiceOverもですね、いろいろこう工夫しながらやっていくと、例えば何かボタンが同じ機能を示すボタンが左右にあったら、

なんか「左のボタン」って言ったりとか「右のボタン」って言ったりとかそういうふうに読み上げをつけるだけでも全然変わってくるんですよ。これに関してはですね、僕2018年にWWDCっていうですね、Appleのカンファレンスに参加しまして、そこでアクセシビリティのセッション中心的に参加してきて、

いろいろVoiceOverに対応することの重要性とかですね、アクセシビリティに関しての考え方とかを、結構感銘を受けてきました。

これに関しては、もう最初の段階から一緒に開発をしていくことがね、僕はいいと思ってます。よく、後から追加見積もりで、VoiceOver対応にとかっていう人もいるんですけども、だったら初めからやった方が楽ですよっていうふうに言いたいです。

多言語対応ですね、これもですね、結構無茶かもしれませんが、でも、二言語を初めから日本語と英語でやっておけば3言語って簡単に出来るんですよ。初め日本語だけで作っておいて、後からまた追加見積もりで英語版とかっていうと結構大変なんですよ。

だからアプリなんかでも、初めからどっちも作ってあげれば結構楽にできます。

じゃあ、ちゃんとした英語じゃなきゃいけないのかって、まあね言う人もいるかもしれませんが、適当でいいと思います。

そもそも、言語に正解ってあんまりないと思うので、伝わればいいと思うし、もしちゃんとやりたければちゃんとした通訳会社をお願いすればいいだけの話で、自分の知ってる英語力とか、外国語力とかだけでやってもいいと思います。なので僕は英語版と中国語版はもう全然合ってるかどうかかわかんないですけど、自分で作ったりとかしています。

カラーユニバーサルデザインですね。これも結構ね、最近言われることだと思うんですけども、カラーユニバーサルデザイン機構というところがありまして、ここ結構僕仲良しですね、いろいろ色弱に関しての情報とかをゲットするようにしています。

よくね、これ色弱対応だと、赤とか緑とかを使っちゃ駄目とか言われるんですよ。UDトークのアプリって結構赤とか緑がですね、中心に使われてるんでそれ突っ込まれるときあるんですけども、そうじゃないんですよ。カラーユニバーサルデザインを学ぶってことは赤とか緑を積極的に使えるようになるために

必要な知識なんですよ。なので、何で赤と緑をあんまり使いたいところによっては駄目なのかっていうと、やっぱり区別がつきにくいってところがポイントなわけですよ。だから、離れていけば別に構わないと思うし、

言葉で、どこだって指定ができるような感じでUIを作れば全然OKなわけですよ。じゃあこれは色弱の人のためにやんなきゃいけないことなのかっていうとそれもやっぱり違って、やっぱり全体的にわかりやすくなるんですよ。

だから障害のある方、色弱は障害ではないと思うんですけどもそういう方が使えるものは、みんなが使いやすいというふうなコンセプトにも一致するわけです。

この辺のチェックですけども、いろんなシミュレーターってのをを使ってこれアプリありますので、もし興味があったらダウンロードしてみてください。これでアプリのUIとかWebページなんかをさっと確認してですね、

出すことが、チェックすることもできます。フォトショップなんかにもこのフィルター付いているので。ちなみにPhotoshopにそのフィルターつけたのは、カラーユニバーサルデザイン機構だってふうに言ってますね。もうその通りなんですけども。

1個この色、色弱対応をチェックするときに、僕は色弱じゃないんで、ないんですけども、見落としがちなのが、動的な変化なんですよ。ボタンの色がこの色からこの色に変わるってときに、その変化がわかりづらくなってなかなか

色弱じゃない自分には気づきにくいので、やっぱりそういうところは、色弱の人に使ってもらって、ちょっと色変わってもわかりにくいとかっていうのをチェック、指摘してもらいます。であまりこれも完璧ってのはなかなか難しいんですよ。だからわかりやすい、落としどころを探すってのいろいろヒアリングをしてみるとかっていうのがいいかと思います。

はい

というわけで二つ目のテーマに行きますちょっと早足でいきましょう。早口じゃなくて早足でいきます。

アクセシビリティとは？ということで、二つ目のテーマですね。皆さんも多分アクセシビリティとって結構言葉でも知っているし、実践されてる方もね、多いとは思うので、

ちょっとこの辺りはですね、ざっと話していきたいと思います。まず、

バリアフリーとアクセシビリティは絶対違うんですよ。これねよく自治体なんかで、バリアフリーって言葉をですね、なんかアクセシビリティに置き換えてなんか、全くやってる内容は同じみたいなね、ケースもあるんですけども、これはもう明確に僕は違うと思っています。

でも、バリアフリーって障害者対応の代名詞で使われますよね。うん、でも全くアクセシビリティが関係ないわけでもないんですよ。これもですねユニバーサルデザインと同じ考え方で、障害のある方が使いやすいものはみんなが使いやすいというふうな概念に基づいてるんですよ。

これをちょっと説明していきたいと思うんですけども、まずちょっと突然ですけども、「公平」とは何かという話ですね。

この図とか結構見飽きた方もね、いるかもしれませんが、左側の図はですね、平等、いわゆる平等を表現していて、大人と背が高い子供と背の低い子供がいてですね、3人で向こう側の野球を見ようとしてるわけです。

それぞれに足台が用意されてるんですけども、まあぶっちゃけ大人なかったのは、これ足台いらないですよ。背が高い子は一つの足台で向こうが見えます。でも小さい子供は1個じゃ足りないんですよ。でも、これはみんなに同じものを与えているから平等でしよって結構ね、日本の学校教育でありがちな、やっしまうことなんですよ。

同じものを与えることで平等だから問題ないでしよっていう。それに比べてですね、右側の公平の方ですね。大人の方は別に自分で柵越えて見えるので何も必要ありません。中くらいの男の子はですね、1個あればちゃんと見ると。

一番背が低い男の子は、二つあれば、柵を超えてみる事ができる、うん、ということですね。

なのでこうなると、その柵の向こうを見ることができるとい結果が同じになって公平ですよ。これは結構大事なことで、3人が塀の向こうの野球を見るって環境が整うわけです。

アクセシビリティの概念というのはやっぱり右の公平になるってことなんですよ。なので、同じものを与えるではなくて、必要なものを用意するというふうなことが、アクセシビリティの考え方になると思います。

結果が公平になるように選択肢を用意して提供することということになります。

まだ、でもですね、全てが選択肢だと、用意しなくてもいいじゃんっていうふうなこともね、ちょっとひねくれた人はね思いがちなので、実はですね絶対必要な手段っていうものも用意されています。言葉として。

アクセシブルとアシスティブというふうな言葉ですね。

これペアで覚えていただけるとね、わかりやすいと思います。

今図を出してますけども、二つの大きな円があって、重なる部分もありますね。左側はアクセシブルで右っかわアシスティブって書かれています。

アクセシブルの方はですね、何々しやすさってような表現をして便利なサポートみたいな概念ですこれはですね、割とビジネスとかサービスで提供されることが多いです。

右側のアシスティブに関しては何々するためというですね、必ず必要な手段ということで記述されています。これは結構福祉の、障害者福祉のカテゴリーで提供されているものが多いかなと思います。なぜなら絶対必要なものだからですね。

重要なのはですねこのアクセシブルとアシスティブが重なった部分なんですよ。ここにはですね字幕とか、読み上げとか、見やすさとか、聞きやすさとか、そういうものが書かれています。はいこの重なってるところがですね、どっちの視点で見るかによって変わってくるわけですよ。

例えば字幕、これアクセシブルの視点から見れば、別に皆さんもね聞こえてれば、あってもなくてもいいですよ。僕も何かトラブルがあっても別に止める必要までなかったんじゃないかって思う人もいると思います。でも、字幕がないとわからない人ってのは、これアシスティブな手段として必要な方は絶対必要ですよ。

気合とか努力とか根性とか真心で聞こえるようにはならないわけですよ。

だから字幕はアシティブな視点で見ると、絶対に必要な手段となります。なので、この読みやすさとか見易さもまた同じことが言えますよね。なのでこれらののことを考えつつ、今回参加する人が伝えたい人がどういう人なのかによって、いろんな手段をですね考えてもらえるといいんじゃないかと思います。

皆さん、もし自分が耳が聞こえなかったら、もし自分が目が見えなかったら、もし自分が車椅子だったら、今日このイベントに参加できましたかということですねちょっと考えて欲しいんですよね。字幕に関して耳が聞こえないことに関してはですね、手話通訳の方も今日いらっしゃってますし、

今いないな…、そうですね、字幕に関して用意されていますと。もし目が見えなかったら、ちょっと気づいた方もね、いるかもしれませんが、僕さっき図を出したときに、結構図の

詳細話してましたよね。僕は目が見えない方の前で話すことが多いので、写真と図を出して何か「これ」とか「あれ」とかっていうふうに言わないで、結構、どういう写真とかどういう図ですってことを説明するように癖がついちゃってます。

結構ねだから、目が見えない人の前で話すという癖がつくのでおすすめです。

そうですね、車いすだったら、今日オンラインでも提供しているので、割と参加しやすいんじゃないかなと思います。

はい。今日のイベントは、結構いろんな方が参加できる選択肢とかで、僕も話すときにですね図を出して「これ」とかあんまり言わないでやってるので、参加しやすいんじゃないかなと思います。

はい、みんなが参加できて、情報が伝わっているだろうかとか、あとですね、何がわからないのかってことをわかってもらうことが大事なんですよ。わからないだけだと、そもそも情報が伝わってなくてわからないのか、伝わってわからないのか、とかっていうのが、そこがわからないので

情報を伝えることはちゃんとやる。でも、別にね、聞こえたり見えたりする僕らだって、あの人の話わからないとか何言ってるかわからないとか難しい内容ってあるんで、そういうところもわからないは情報として、伝わらなかったというところとは違うことなので、

まずそこをねちょっと意識してもらいたいのかなと思いますね。

手話通訳の方今出てないですよ。

出てないみたいですよ。そう消えちゃったので今OKですか？、交代ですね通訳からは見えてますが、

出てますか。今でもありましたが、今出ました。もしかしたらTeamsの回線のせいで消えちゃったのかもしれませんが、すいません今出ました。

ええ、

では、初めて再開したいと思います。今日はなかなか刺激的ですね。はいそんな感じで、そういうところにちょっと伝える側が気がついたところがちょっとアクセシビリティの意識のスタートなのかなと思います。だから何かトラブルがあっても気づいて待つとか、誰かにツッコミ入れてもらうとかってことも結構大事な1要素かなと思います。

すいません手話通訳気がつきませんでした。ごめんなさい。

はいちょっとね、話を少し真面目な方に持ってきて、社会モデルと医学モデル。これ障害者の、障害についての課題を話すときによく出てくる言葉なんですけども、社会モデルとは社会の未熟さや課題が…

未熟さが原因で課題が発生しているという障害自体が課題ということではないんですよ。医学モデルとは、障害そのものが…、そのものから発生する課題で見えないとか、聞こえないとか、動けないとか、

いわゆるその自分で、自分が抱える課題ということになりますね。

社会モデルに関しては、社会全体の環境を整備して、課題解決するってことが必要、それが課題解決の一步ということになります。医学モデルは、障害者自身がいろんなツールとかそういうのを使って自立していくってことが、課題解決に向かっていくということになります。

いろんな障害に対してこれ一つのことがバツと当てはめるわけではなくて、

特に聴覚障害に関しては、社会モデルの方の適用なのかなと思ってますよね。言っちゃくと、自立支援で使えるツールって補聴器とか人工内耳とか、あと最近は音声認識アプリを、自分で手で持って使ってる方がね、結構多いと思うんですけども、

全部情報としてはね、不確かなんですよ。やっぱ音声認識も誤認識があるし、別に誤認識が0の音声認識って僕存在しないと思うんですよ。人だって言い間違いなので、なので、そう考えると、聴覚障害に関しては、自立支援ではなくて、やっぱ社会モデルとして環境が整うということが大事だと思うんですよ。

じゃあその環境を整えるってどういうことかっていうと例えば今日こういうイベントには、当たり前のように手話通訳とか字幕があったりとか、どこに行っても字幕とか、そういう情報を伝える手段があるというふうなことが、社会モデル的な解決なのかなというところですよ。

はい、こうしたアクセシビリティの取り組みはうちの会社ですね事業の根幹であって、Code for Nerimaっていうですね地域活動の主軸となっています。こういう社会モデルでの課題解決というのがですね、本当テクノロジーの活用で腕の見せ所なわけですよ。

結構ねアクセシブルテクノロジーとかともね言ったりとかするんですけども、非常に面白い分野です。なので本当にもっと若い人とかですね、いろんな企業の中に入ってきてもらって、やってもらいたいなと思っています。

というわけでこの流れでシビックテックの話にね、最後していきたいと思います。

シビックテックとは何か。

テクノロジーを活用して地域課題を解決するというので、割と一言で言ってるところが多いです。どこが言ってるんだというようですね。Code for Japanという団体があります。別にCode for Japanがこう言ってるわけではありません。Code for Japanという団体ですね、割とイニシアチブをとって

Code forコミュニティってのを作っています。その中の一つがですね、Code for Nerimaになっています。

今日本地図出してですね、各地にどういうCode forがあるのかということですね、図で表しております全国にですね80を超えるCode forが冠についた団体がありましてこんな多様なですね、そういうシビックテック団体が出来上がるのは結構日本は珍しい例だということで世界から注目をされているというふうなことも言われています。

練馬とかですね、東京と各地で地名で、そういうのがあったりとかするんですけども、そうではなくて、例えばCode for CAT、地域猫とかですね、そういうことの課題ですね。あとCode for SAKEとか、日本酒について扱ってるCode forもあったりとかで、

けっこうテーマに沿ったCode forもあるってのが日本の特徴らしいです。

日本と言いましたけれども、世界に広がるシビックテック、元々Code forアメリカがはじめらしいですね。あと本当、全国、全世界にですね、主要都市にCode forの団体があつたりします。で世界はですね割と

行政と本当に真剣に手を組んで、市民サービスを開発しているとか、そういうふうなことをやってるそうです。そんなに僕がやってるねCode for Nerimaも大きな命題はないので練馬で広げたいシビックテックぐらいな感じで活動しております。もっとねハードル下げたね、

身近にテクノロジーを感じてもらえればいいかなということですよ。

結構、練馬ではですね、割と優遇されてると思うんですけど、練馬区情報化基本計画っていうところにですね、シビックテック団体として、シビックとテックを組み合わせた造語と。テクノロジーを活用して地域課題を解決する取り組みを行う市民団体のこと。これ練馬区の資料にね書いていただいています。

あとですね、議会、練馬区議会でもですね、議員の方がですねシビックテックとはシビック、みんなのテック、テクノロジーを合わせた言葉でテクノロジーを活用しながら、自分たちの身の回りの課題を自分たちで解決していこうという考え方やムーブメントです。

いやもう、こういうのがですね、区議会の議事録に残していただけてことはすごくありがたいなと思っています。はいいろいろね、練馬区と連携しながら活動もしております。ちょっとね、その紹介もしていきたいと思います。Code for Nerima事例紹介ということで、

はい、一般社団法人Code for Nerima2018年の3月に活動を開始しました。メンバーは現在40人ほどで、会費で運営をしております。Code forの中ではですね、なぜかかなり大所帯なCode forになっています。

練馬区が主催するイベントにですね地域団体としてよく参加をしております。後はですね練馬区が主催するイベントとかにアクセシビリティとかですね、テック関連の、最近だと、オンライン配信とかそういうのサポートで、入ったりしています。

オープンデータの活用の取り組みですね、これが実はCode forという団体の命題でもあるんですけども、そういうのもちょっとやっています。あと参加しているメンバーのプロボノ活動ですね。専門職のメンバー僕も含めて結構プログラマーも多ければ、全然プログラム関係なくて、それこそ地域団体のリーダーをやってる方なんかも

Code for Nerimaに参加をされているので、非常にいろんな方で賑わってる団体と思っています。実際にどういことを練馬区でやっているのかをちょっと紹介したいと思います。

練馬区にはですね、協働推進課というですね、あんまり他の区ではないのが、課で存在してるんですね。この課はですね、地域団体と行政を繋ぐ役割をするような課で、練馬区は実は地域活動の区なんですね。自治体として

すごくたくさん地域活動やられてる方がですねいます。そういう団体をまとめてですね、結構大きなイベントもやってて、これが「つながるフェスタ」というイベントになります。地域活動をやられてる方がですね、やっぱりコロナ禍になってなかなか活動ができなくなったところに、

有志で立ち上がってですね、オンラインでの場を作ったりとか、そういうこそ、それまでやっていた「つながるフェスタ」も完全オンラインでちょっと生配信のテレビ番組風に見ようみたいなこともね、やってずっといい感じでやってこれています。今年は3月4日に行われて、

オンライン形式でちょっとスタジオみたいな作ってみんな楽しんでですね、やりました、

このイベントを通してですね、練馬区の方もですね、例えば地域団体の動画を作るときは字幕をつけて、かつ音声ガイドも、区の職員の方でつけて公開するとか、結構ねそのあたりで、いろいろアクセシビリティのアドバイスとか、レクチャーなんかですね、

させていただいてる感じです。非常にですね、良い関係で関わっているか課になります。

同じ協働推進課の事業で「つながるカレッジ」という区民の教育プログラムですね、地域活動をどうやって始めたらいいかという、それをですね、字幕付きオンライン配信のお手伝いしております。

こちら今、ハイブリッド開催になっているので、現地で参加する方もいれば、オンラインで参加する方もいるということで、結構良い選択肢としてね、残すことができました。

あとは、もう各地の地域団体が行っているイベントへの字幕のサポートとかですね、そういうのもCode for Nerimaでやっています。うん、実際にどうやったらいいのかとか、どういう可能性があるのか、耳が聞こえない人が参加したり、目が見えない人が参加したりってとこで、そういうとこで興味ある団体はですね、いろいろこういう方法がありますよっていう練馬区の成人式はですね、実は字幕付きオンライン配信をやってるんですね。多分これ日本で唯一だと思うんですけども。練馬区はねどうもPRが下手ですね、あんまりこういうこと言ってくれないんですね。練馬区の成人式にはですね、多言語で字幕がついています。

これがですね、いろいろやっぱり背景もありまして、実はこれ2018年度の調べですけども、新成人の8人に1人が外国人っていうのがですね、東京で出たんですね。そうするとやっぱり、多言語字幕対応はもう必須かなと思うんですね。

もちろん区の自治体の公式行事なので、手話通訳がつくのはもう当たり前かなとは思っています。なので手話通訳と、日本を含めた多言語の音声認識字幕というのは、もう自治体のイベントでは標準でいいのかなと思います。

オンライン配信もですね、リアルで開催できるようになったから、いらなくても1回始めることができたなら、別に続けることはできますよね。なのでそういった選択肢としても、非常にいいと思います。

まとめに来ることができました。

誰でも参加できるってのを実践するとね、いいと思うんですね、テクノロジーを駆使したりとかあとはみんなの力を合わせてですけども。アクセシビリティっていうのはですね、誰かのためにではなく自分たちのためなんですよ。

結局それを用意して、いろんな方が参加してできるようになってるってことは、それって自分たちのためでもあるじゃないですか。イベントも盛況になるし、いろんなことを伝えることができるようになるし、だから、まずアクセシビリティは、誰かのためではなく自分たちのためであるということをちょっと意識してください。

アシティブな手段というのがですね、あることを明記しないと参加できない人たちがいるんですね。だから、ちゃんと字幕ありますかとか、手話通訳ありますかとか、駅までの迎えありますかとか、きちんとそういう手段に関しては、イベントには明記することが大事だと思います。

こういうふうなことはやっぱり知ってもらってからがスタートになるので、皆さん各イベントでちょっといろいろ考えてもらえればいいかなと思います。イベントだけではなくて、会議とかね、ちょっと人が集まって会話をするところでは、ちょっとアクセシビリティなんかはね考えてもらえると良いかなと思います。

はいこれ僕のCode for Japanに関わってるところで、ちょっといろいろ賛同も得られたのでね、やってもらってるんですけども、アクセシビリティガイドラインですね。これ結構、海外のイベントは割と当たり前にあるんですけども、日本のイベントってあんまり見ないんですよね。

別に大したものじゃないです。アクセシビリティとして、こういうものが用意していますその他、何か特別に必要な配慮があれば言ってくださいよっていうふうなことをこっち側から明示してるんですよ。これを毎年ですねそのCode for Japanってとこが開催しているCode for Japan Summitというイベントで、つけるようにしてます。

それ以降、Code for Japanのイベントには大体このガイドラインをつけるようにしてもらっています。

このケースはですね、字幕って言ってますけども、手話通訳に関しても手話通訳がわかりやすいって人はいると思うし、なので、その場合は特別な配慮ですね。手話通訳がいいですっていうふうに言ってもらえれば、手話通訳も考慮しますよというふうな感じでやってます。

だから別に手話通訳を用意したから、字幕を用意したから、アクセシブルだ、インクルーシブだ、ではないんですよね。やっぱり選択肢に対して、どう考えるかというのがアクセシビリティとかですね、インクルーシブかなと思っています。

じゃあ、全部用意するのってそれすごく大変だよなっていうふうに思われる方もいて結構大変だなと思うんですよ。でもですね、そこそやっぱり対話であって、例えば、ちょっと手話通訳の方がいる前であれかもしれないですけども、字幕って割と

今、低コストでつけれるようになったんですよ。あまり運用としてはよくないですけども、自動で付けれるようになったので、十分アクセシビリティ的には1個の要素にはなるし、主催する方としてもコストも安いわけなので、結構

やりやすいですよ。うんでもやっぱり、手話通訳に限らず、言語の通訳っていうのは人が動くわけだし、やっぱりそれに準備とか専門性も問うので必要な方がいたら用意するというのも、主催者側としては僕はいとは思って

すよね。なので、一方的に用意したからいいだろうではなくて必要なものに対して、主催者と参加者の方で話し合っって選択肢を決めていくというふうな柔軟性が、このガイドラインというので、結構表せるんじゃないかなと思ってます。

でも、このCode for Japan Summitに関してはこういうふうに明記した上で、手話通訳が必要ですよっていうふうに申し出があった方は今まではなかったと思います。でも逆に、私絶対字幕必要ですよっていうふうに言った方もいないので、

特にそういうことを申告しなくても、字幕があれば、耳聞こえなくても参加できるって方は多分いっぱい参加されてたんじゃないかなと思います。

このあたりはですね、ビジネスであろうが福祉サービスであろうが、それこそ自治体が開催するイベントであろうが、全くスタンスは同じだと思います。むしろ自治体が開催しているイベントだったら、自治体のお金で手話通訳さんも字幕も用意できるので基本的に全部揃えてもいいんじゃないかなあと、僕は個人的には思っています。

じゃ、もう1回ちょっとね、まとめですけども。もしね自分が耳聞こえなかったら、目が見えなかったら、車いすだったら、自分が他のところに行って参加できるだろうかっていうことをですね、イベントに行くたびにちょっと考えてもらえると、その主催者の意図とかもね、ちょっと見え隠れするので、

ちょっと意地悪なアプローチかもしれませんが、ちょっとこういうふうな考えてもらえるきっかけに、今日の話がなればと思っています。

はい、えーっとですね、UDトークのいろいろですね、喋っている動画もありますので、YouTubeチャンネルの方見ていただけたらいいかなと思います。Twitterもですね、最近ドラマでの影響もあってですねいろいろ頑張ってますFacebookがですね、一番エンゲージメント率って言うんですか、親密度が高い感じで情報配信をしてますので

このあたりをフォローしていただけると、弊社の広報の青木さんがですね、いろいろやっていますので、この辺りの書き込みも、全部僕が楽しんでやっているので、以前ですね、「青木さんとこの会社の広報の人すごいね」ってふうに言われたことがあります。

なかなか1人で中身全部やってると思われないみたいで一番僕この広報のところが好きかもしれません。いろいろ書き込めてですね、発信ができるので。

というわけで

せっかくなんでちょっとね、残り1〜2分でおまけの部分の話したいと思います。僕がやってるプロボノ活動とかですね、イベントの話ですね。僕、郡上市出身と言いました。そのですね、郡上市ICTクラブというところで、高校生を対象にですね、少人数ですけどもプログラミング教室なんかをやったりとかしています。

よく学校でやるプログラミングとは違ってですね、もうライブコーディング、僕がその場でプログラムを書いていってそれを写してもらって、動かなかったら動かなかつたで、「なんで動かないんだろうね」みたいなことを一緒に考えながらやるような感じで教えています。最近ではですね、ChatGPTとかですね、画像生成のAIの話なんかをするとすごい高校生たち盛り上がるので

いろいろそういう新しいことをですね、教えるような場をね、ずっと続けてるんですけども、これからも進めていきたいなと思います。

あとNerima Baseでですね、語学学習のイベントなんかをやっています。英語、中国語、手話を中心にやってるんですけども、結構皆さんね、オンライン、オフライン関係なく参加して楽しんでくださっています。その中のですね一つ、英語のイベントがあるんですけども。

耳が聞こえない方でも参加できる英会話イベント作れないかなと思って、このイベントはですね、僕とホストの方2人で参加者が喋った英語をですね聞きながら全部タイピングをしていくというふうなコンセプトでやっています。意外とですね、日本語を打つよりも英語を打つ方が簡単だと思うんですね。一字一句。

ゆっくり喋ってもらえれば、それで全部可視化できて自動翻訳なんかも使って、意味把握もできるので、中学生の子ぐらいが英語の会話をするときには喋ることを結構メインに、重きに置いてやってるイベントって感じです。

2年ぐらい参加している中学生の子がですね、もう今2時間ぐらいずっと英語で喋ってるので、結構この方法は効果があるんじゃないかなと思っています。

耳聞こえない方もね、結構参加する時期もあつたりとかするんですけども、本当、分け隔てなくこうやって、文字を介することで英語のイベントもできるという感じです。

あとですね、これがガンダム、ガンイベントですけど、月2回ガンプラを作るイベントをですね、ここで開催しています。意外と親子で参加したりとかですね、初めての方も参加したりとかで、なかなか地域コミュニティっぽくなってきてですね、

非常に参加されたお母さんからですね、感謝されております。ここにも字幕があるんですけども、耳聞こえない友人がですね、ガンイベントに参加してるんですよ。なので、最近のガンダムの単語を全部登録した辞書をですね、作ってますね。

ガンダムの世間話が全部文字化できるようにして、このイベントを開催しております。そのガンダム辞書はですねみんなもきっと使いたいただろうなと思っているので、ホームページに公開辞書として公開していますので、ぜひ皆さんもガンダムの話をするときにはですね、その辞書を使っただけだと最近のガンダムの用語は大体入っていますので、

ちゃんと会話ができますよというふうな感じです。やっぱりアクセシビリティとかそういうことを言うからには、やっぱり自分に関わるイベントはですね、なるべくアクセシブルにいろんな方が参加できるようにっていうふうにして作ってきたいなと思ってやっております。

というわけで、僕の話を終わりたいと思います。ありがとうございました。

／青木様ありがとうございました。

はいすいません。途中Zoomを弊社の都合で、Teamsにさせていただいてトラブル等ありまして申し訳ございませんでした。後でなぜ不具合起きたのかは開発で確認します。

／恐れ入ります。手話通訳も変わります。

そうですけど、今画面共有てきました。

画面共有のを今パワーポイントのこの画面は今切れましてはいわかりましたはい

／それではちょっと少しだけでも質疑応答にまいりたいと思いますが、チャットでも手を挙げていただいて発言でもいいので何かございましたら、皆さんお願いいたします。いらっしゃいますでしょうか。

なんでもいいです。

それでもいいですグループの設定をお願いできますか。変わっております手話通訳さんの方の設定の方、切り替えをお願いいたします。

なんでもいいですけども。

何かございますでしょうか。

どうぞよろしくお願ひします

どうぞよろしくお願いしますデザイン部郷といいます今日青木さんありがとうございました。いろいろトラブルがいろいろありましたけど、明るく、非常に面白くわかりやすく伝えていただいたかなと思います。

デモを見せていただいて、この多言語字幕っていうのは本当に便利だっていうのは思いました。

うちのチームでもですね、やっぱりどうしても日本語で話してますけど、やっぱり海外から来た人もいますし、そういった人にも、これ使ったらもう本当取り残さないなというふうに思うので、いろんなところでもっと使っていきたいなっていうものになっていうのは実感しました。

ちょっと質問を1点だけちょっとさせていたただきたいです。

UDトークを開発するきっかけが、聴覚障害者に伝えられない僕に問題がある

っていうふうに最初おっしゃっていて、ちょっと私事なんですけど、最近耳が遠い父にですね、補聴器を買う買わないで3ヶ月ぐらい、バトルしてて、なかなか納得してもらえなくてですね。

そんときに大体人って、その障害がある人に問題があるっていうふうに僕なんか思っちゃうんですね。今の場合だと父に問題があるっていうふうに思ってアプローチかけてるんですけど、青木さんは何か自分に受け取れない自分に問題があるんだみたいな、そんな発想をされて

それが今回のこのUDトークに近づいてきた開発のきっかけなのかなっていうふうに解釈したんですけど、そんな思考に至る何ですかね、メカニズムというか、どんな感じだったのかなっていう

ことですね。青木／はいそんな大したメカニズムではないんですけども例えば海外から英語を喋る人が来た場合って、なんか僕たち英語喋ろうとしますよね。

それと同じかなって気はします。

／なるほど。青木／別に障害があるからあなた頑張りなさいではなくて伝える方法をこっちで考えるねとか、なんか変な話、手話通訳もどっかって言ったら、自分たち喋る方が用意するもんなんですよ。

だって英語の場合だったら、英語の通訳自分たちで用意しますよね、海外からの英語のお客様の場合は。

じゃあ別に障害ある方に対してだって、障害ある人は自分で手話通訳を連れてきてくださいねってのもおかしい話だし、でも日本の福祉の現場ってそうですよね。障害者の方が自分で要約筆記連れてきたりだとか、手話通訳つれてくるけども、なぜかね、海外から来るゲストには、こちらで

日英の通訳用意しますとか、何かすごく待遇が厚いじゃないですか。それと同じって考えると

別にそんなに珍しいなんて考え方じゃないかなと僕は思ってしまうんですけどね。

／相手に対するリスペクトみたいなものもやっぱりあるんでしょうかね

相手に対するリスペクトみたいなものもやっぱりあるんでしょうかねリスペクトってよりは僕、自分が伝わらないと損ですね相手にも自分の考えた方が喋ってることが、例えばすごく面白いことを面白いギャグを言ったのに、相手に伝わらないと。

僕がすごい面白いギャグ言ってのに勿体ないなと思っちゃいませんか？

なんかそんな感じです。うん、この渾身のギャグを受け取ってくれよっていうふうなとこですね。

／はいわかりました。ありがとうございます。

ありがとうございました。他に何かございますでしょうか。チャットでもいいですので、何か。

ご質問あれば。

すいません。そしたら勝手に私の方から工業デザインセンターのADDの中村室長何かございますでしょうか。もしあればお願いいたします。

中村さん、今マイクがオフになっています。

朝、今マイクがオフになっています今ちょっと手を挙げたところだったので、言いたいですありがとうございます青木さんどうもありがとうございました非常にわかりやすい話で楽しかったですし最後のまとめにもありましたけどアクセシビリティは誰かのためではなくて自分たちのためだって。

本当にその通り、その通りというか、そう考えると、いろんなアイデア、いろんなことが出てくるんだろうなと思って、非常にわかりやすく、重要なフレーズだと思って

メモに書き留めました。これからもいろいろ伝えたいと思います。でですね、質問としてはですね、途中でプロダクトオーナーとして大事にしていること三つの特に、人の意見は聞かないっていうのと、

自分が欲しいものを作るっていうのは、今日聞いているほとんどメンバーがですね、デザイナーという職業をやっているの、結構基本こういう人間は多いと思うんですね。

はい、だからそこは非常に共感できるところだと思うんですけど、逆にですね、自分が使いやすいものは、きっと誰もが使いやすいものだ。だから自分が欲しいものを作るっていうふうには言い切っちゃいましたけど、今回こうやって例えば視聴覚に障害のある方とか、結構よくお話をされてるみたいですけど

何かその会話の中とかやってる中のちょっとした一言とか、何か反応で、「うわ〜これ自分が全然気が付けてなかったな」とか、「ここって俺

自分がすごいわかってこれがいいと思ってたけど、そういうことだったらちょっとここは変えないといけないな」って、なんかそう思った事例というのは全くないですか？もしあったら教えて欲しいなっていうのが質問です。

青木／もちろんね、ないわけではないんですね。でも多分そういうことが結構あるので、そのUDトークのバージョンアップは結構頻繁なのかなと思います。うんそれこそ色の見え方とか、今、例えばUDトークの字幕とかって、画面出るやつに関しては、

喋ってるところ色主張、濃いですよ。黄色で。

僕はこっちの色が見やすいですよ。なぜかという喋ってるところが一番アクティブなんで。でも、

これも情報を得るときに関しては、この色が、喋ってるところってまだ確定してないんで間違ってるのかなんすね、言ってしまうと。うん、そう、そこは強調されるのは困るっていう人もいますよね。／なるほど。青木／そう、だからそのあたりに関しては僕は頑なに僕は見やすい方を作ってるんだと思ったんだけど、
そういうふうにする人もいるのかってことでしつしつこれをグレーにする機能を付けたんですけど、そしたら意外とグレーにされる方が多かったので、そういうことなんだと思って、しつしつ、うんでもそういうふう、実際に何か、

ユーザーの方とか関係者が僕を説得に回り始めると、僕はやった方がいいのかなって思いながら、

やっています。／でもやっぱり作り手側が思いがちゃんとしっかりしないと結局反応を見れないので、私もこの考え方は非常に共感できるので、自信を持って、これからもそういうやり方を続けたいと思います。どうもありがとうございます。ちょっとそれを僕の関係者が聞くと
また頑固になるよって思われるかも知れません。はいありがとうございます。

また頑固になるよって思われるかも知れませんはいありがとうございますはいありがとうございました。ありがとうございます。他に何かございますでしょうか。

もう、何でもいいですよせっかくですので、

もしチャットでですね、書いていただければまたご質問等を青木さんの方にご確認させていただいて、お返ししたいと思いますけども、大丈夫でしょうか。

手を挙げてらっしゃる、ありがとうございます。

どうぞお願いいたします。

／青木さん初めまして。私トヨタ自動車お客様管理部のLeeと申します。

本日は貴重なご説明ありがとうございます

私はですねお客様関連部ってところで基本的にお客様の声を分析をして、そこからのニーズをベースにより良いクルマ作りに繋げるっていう仕事を普段していますが、その中でユニバーサルデザインっていう観点で、耳の聞こえない方が基本的に社内の安全装備とかですと、音で知らせますが、そういったところは聞き取れないおそれがありますのでそういった方もより安心して運転できるようなアイテムの開発に向けて今活動を、ユニバーサルデザインっていう活動で、

進めております。その際に聴覚障害の方へ、ちょっと社内外の方々へヒアリングをしているんですけども、そのときにUDトークを活用させていただいてるんで、本当に助かっていますそして本当にこんなすごいものを

作ってらっしゃる方はどなたなんだろうっていうところを考えながらですね、活動してたところ今日今日実際こういう形で会いすることができて本当に光栄に思っています。

すいません、ちょっと前段長くなりましたがちょっと青木さんのちょっと一つ質問は、ちょっと最初これ、このアプリを開発するときに、先ほどおっしゃったのは、約1000社ぐらい今契約されてるっていうふうに

お伺いしたんです、伺ったんですが、アプリ開発するときにこんなにニーズがあると思っていらっしゃったのか、もしくは実際開発してみたら、蓋を開けてみたら、意外とニーズがあったっていうところなのか、ちょっとその辺ももう少し情報があればちょっとお伺いしたいなと思っております。

お願いします。

青木／はいありがとうございます。もう、そうですね、僕自身はすごく必要だと思っていたので、きっと僕と…、僕はまず特別ではないというふうなことはいろんなことで僕は思ってるんですよ。もう本当に一般人なので、

同じような感覚で、同じものが多分必要とされてる方はいるなと思って開発をしたので、ニーズはあると思っていました。で、実際蓋を開けて企業向けのサービスをリリースしてみたら、

結構1年目で予想をしているよりも多くの契約が取れたのでこれは事業としていけるかなあとは思いました。でもやっぱり最初のうちは、開発コストに関しては僕がプログラマーなのでそんなに

困ることはなかったんですけども、やっぱりその規模が大きくなっていくときに、どうやってランニングコストを捻出しようかだとか、ちょっと融資とか受けた方がいいのかなと思ったりとか、ちょっと妻に負担をかけたあたりとかですね、精神的な。そういうところもあったりとか、したんですけど。

一言で、でも一言で言うと、やっぱり運が良かったかなとは思ってます。ちょうどその音声認識も、いいタイミングで精度が上がってきたんですよ。世の中にもそういうスマートデバイス、スマートフォンとかタブレットとかがあって、

そのタイミングで、すごくいいタイミングでUDトークもあって、なんかもう本当に僕は運が良かったなっていうぐらいに思っています。全然事業としての確信とかそういうのは必要であることはわかってたけども、

これが今の僕が成功してるかどうかってことすらわかりませんが、運が良かったなっていうことを、結構いろんなところで話してはいます。これからは運があり良くあり続けるようにちょっといいこととしていこうかなと思ってます。

／ありがとうございます。私が言うのもあれですけど、聴覚障害の方会うたびに、UDトークあるなら会話できるよっていうふうに皆さんおっしゃってるので、おそらく成功していらしゃるとおっしゃってもいいじゃないかなと

思いますが、本当にありがとうございます。ちょっとその活動もうちょっと表現悪いかもしれないですけどちょっと少数派の方のためのアイテム開発なのでちょっとやっぱり我々利益を求める企業ですから、ちょっともう少し、その辺の確信がないとなかなか

ちょっと強くすすめれないっていう部分もあるのでそういったところでちょっとどういった思いを持ってアプリ開発に取り組んでいらっしゃったのかなっていうところが気になってちょっとお伺いした背景でございます。青木／アクセシビリティがよくビジネスになるのかとかかって、結構、聞かれるんですよ。

でも潜在顧客って言い方するんですね、そもそもそれがあかないかわからないと、お客さんにすらなれないって人がいっぱいいるわけですよ。だから僕も聴覚障害者の方と初めに出会う前は、周りに誰もいなかったんですけども、

ひと度なんか手話始めてみたりとか、そういう友達ができたりとかすると、周りにすごいいっぱいいるんですよ。昔からやっぱりその方たちはいたんですよ。だからそういうことがアクセシビリティに取り組んでみると、今までこだけリーチできなかった人がいたんだってことにも気付くと思うので、アクセシビリティこそビジネスになるし、最後にコンペとかで競ったときの決め手になるよっていうふうな話はね、よくしています。だからこの分野に関してはもう全ての会社が

潜在顧客にアプローチするために取り組むべきことだなと思っています。

／はい、よくわかりましたありがとうございますはい

／ありがとうございました。そろそろお時間になりましたので、終了のご挨拶を、トヨタ自動車ビジョンデザイン部部長中嶋さんよりお願いしたいと思います。中嶋さんよろしく申し上げます。ビジョンデザイン中嶋です。ありがとうございました。

本当に皆さんの質問とかご意見と同じですね特に我々ビジョンデザイン部、稲垣の方でもインクルーシブデザインやってます。どうしてもやっぱり限定されたというか、何々弱者みたいなところの

目線でどうしても開発をしてしまってたんじゃないかなって、今日改めてちょっと思いました。そこはどういうハンディキャップとか、そういう関係なくですね、やっぱり人間レベルというか、もっと言えば生き物レベルで

どうコミュニケーションを取るのかっていうのとどう繋がっていくのかっていうところに、ただただ純粹に集中するだけで、ものすごく可能性が広がるなっていうふうに今日思いました。本当にありがとうございます。いろいろ皆さん、聞いてる中でも結構キーワードとかね、拾えたんじゃないかなと思います。

もちろんUDトークを、大々的にいろんなところで使っていきたいなと普通に会議でも、うちのデザインのトップはですね、イギリス人なんです。たまにネイティブの方が見えたときは、もう会議が一発でものすごいスピードの英語に変わったりします。

なかなかですね、ついていけないところも若干あったりするんですけど、これがあつたりすると、結構

いいなと思ったり、切実な、日々使えるところとか、そういうのも含めて、やっぱり本当にハンディキャップの方だけではなくて、全ての人に対してがインクルーシブデザインだと思うので。そういう意味で言うと、全然純粹に本当に

開発をしていけば、そういうふうなくりになるんだなというふうに思いました。我々ももっともっと、よくお客様目線であつてっていう話をするんですけど、誰目線じゃなくて、本当に人間目線で「あなたならどう思うんですか」っていう

観点で、自分自身に質問しながら仕事をしていけるとすごく楽というか、いいんだなと思ってですね、ものすごく良かったなと思います。これ若手も聞いてると思うので、そういうふうなことをよく参考にしてもらってですね、

みんなで本当に楽しくコミュニケーションをとっていききたいなと思います。本当にありがとうございます。またどこかで直接、面着ですぜひディスカッションとかできると、すごくいいなと思いますし、車の開発とか文句があつたらですねどんどん何か

いってほしい、ここ使にくいんだけどなんでこんなふうになってるんですかという話を本当だったら面着的な言葉で聞いてみたかったないただきます。またどこかでお時間をとらせてください。ガンダムトークも、もうなんかねはい、ガンダム世代なんで、我々も。

最近作れてないんですけど、やっぱりガンダムもコミュニケーションの一つで大事だなと改めて思いました。ガンダムトークもまたぜひ。

やっぱりガンダムのコミュニケーションの一つで大事なと改めて思いましたガンダムトークもまたぜひ、もうぜひうちのイベントにしてください。

／はい、練馬区行きます。

／はいありがとうございました。

中嶋さんありがとうございました。少しお時間超えてしまいましたが、以上を持ちましてUD講演会を終了させていただきます。本日はご参加いただきましてありがとうございました。質問等まだ受け付けておりますので、何かございましたらお願いいたします。後ほどまた青木さんの方にご質問等、また相談させていただきます。

それでは終了させていただきます。本日はありがとうございました。

どうもありがとうございました。

皆さん、拍手でお願いいたします。